Commodoriani

NUMERO 07

MAGGIO-GIUGNO 2023

The Secret of Monkey Island

(...li scegli tu. 4 games al prezzo di 2)
* Validità fino al 30 giugno 1984

Divertimento doppio per il tuo VIC 20! Oggi paghi 2 games e ne prendi 4, scegliendoli nella vasta gamma di giochi che trovi dal tuo rivenditore Commodore.

Ma affrettati, perché i favolosi giochi del VIC stanno andando a ruba... e fatti furbo: porta con te un amico e dividi con lui il costo delle cartucce; così ne porti via un mucchio, tutte originali, già pronte per giocare... e durano un secolo!

Con VIC 20 giocare è un affare.

Per altre informazioni, telefonaci subito: 02-618321.

Commodore Italiana S.p.A.

commodore COMPUTER

EDITORIALE

Bentornati a questo nuovo numero di Commodoriani che, come nostra consuetudine, rivolge il suo sguardo sia al passato che al presente (ed anche un pizzico al futuro).
Proprio per questo non troverete solo articoli a giochi di un tempo, per quanto del calibro di The Secret Of Monkey Island e Impossible Mission II, ma potrete leggere anche una prova approfondita delle nuove auricolari marchiate Commodore e un parere su un titolo C64 piuttosto recente (Zeta Wing del 2020) esponente di una ricca schiera di programmi che ancora escono per il glorioso C64, un elemento che ci dovrebbe indurre a riflettere seriamente sul concetto di "hardware defunto" con il quale spesso vengono bollati determinati sistemi usciti di produzione decine di anni fa, ma ancora vivissimi dal punto di vista software.
Chiude il numero poi una intervista ad Alberto Pietrangelo, co-fondatore di Orbital Games, studio di sviluppo tutto italiano impegnato nella realizzazione della loro opera prima: Basket Party! Una chiacchierata che si è rivelata davvero molto interessante e utile a capire meglio cosa significhi oggi realizzare un videogame nel nostro paese.
Buona lettura.

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

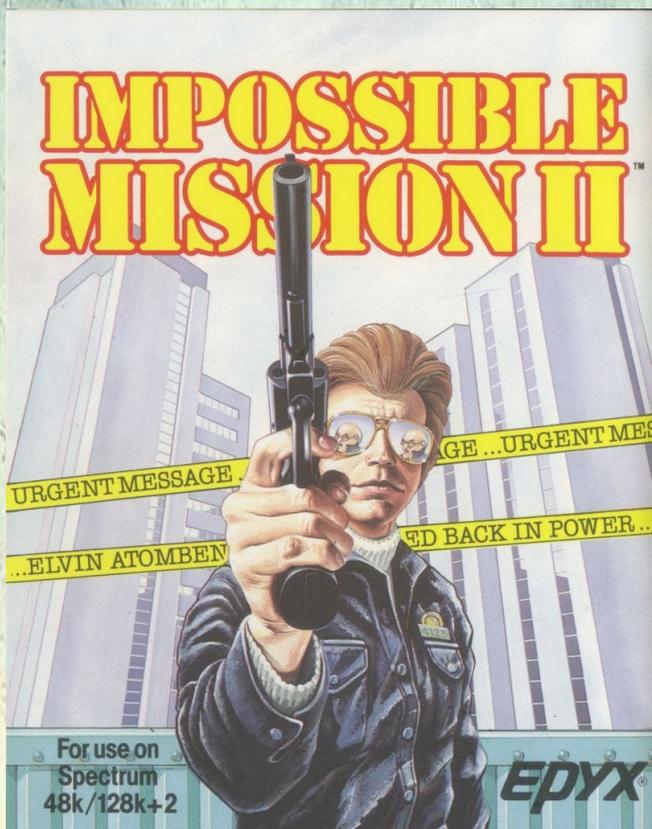
SONORA L1

LO SPEAKER WIRELESS GRIFFATO COMMODORE

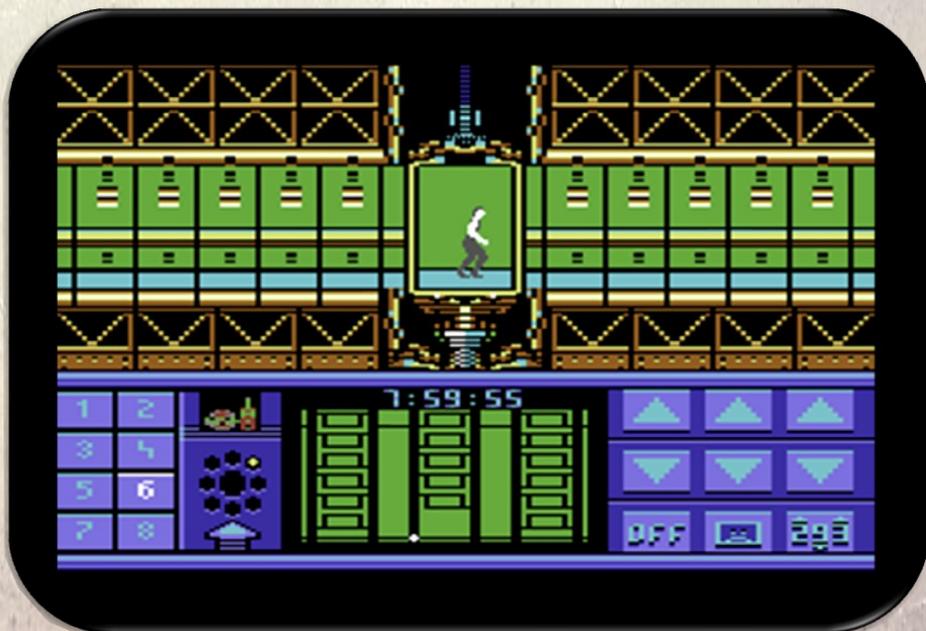
Commodore, sul versante audio wireless, non ha solo preparato gli auricolari GEP-810 che troverete recensiti nelle prossime pagine, ma è sul punto di lanciare anche lo speaker bluetooth Sonora L1.

La batteria da 800mAh, ricaricabile da una porta USB Type-C, dovrebbe garantire una autonomia di otto ore e una qualità del suono molto buona.
La tecnologia BT utilizzata sarà la versione 5.1 e dovrebbe permettere una distanza di 10 metri massimi per permettere la connessione dello Speaker

Vi rimando al sito Commodore per il lancio di questo device e ad una (probabile) recensione già nel prossimo numero di Commodoriani.

SCHEDA
Pubblicato da
Epyx, Inc.
Sviluppato da
Epyx, Inc.
Anno di pubblicazione
1988
Piattaforma
C64

Dopo aver parlato di Impossible Mission nello scorso numero di Commodoriani, non potevo esimermi dall'andare a rivedere anche il suo ottimo seguito, intitolato, con notevole fantasia, Impossible Mission II.

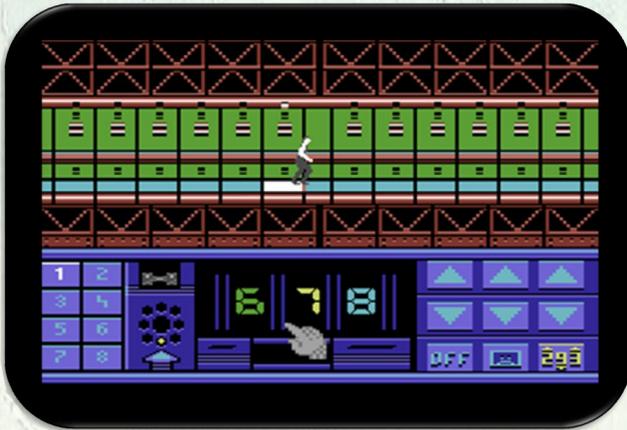
Uscito quattro anni dopo il primo capitolo, Impossible Mission II venne programmato da un nuovo team ma, nonostante questo, risultò essere perfettamente in linea con quanto si chiede normalmente ad un seguito: tutte le dinamiche che avevano definito il capostipite erano di nuovo presenti in questo seguito, ma con qualche gradita aggiunta.
Aumentarono così gli androidi da affrontare, le stanze da setacciare e i bonus da utilizzare.
In questa seconda avventura la base del malvagio professor Elvin Atombender (confermato quindi il nemico del precedente gioco) era composta da otto torri, dentro ciascuna delle quali si doveva recuperare il codice per accedere alla torre successiva.
Questi numeri, di tre colori diversi, erano nascosti nel mobilio della torre e oltre ad essere trovati, dovevano essere anche combinati in maniera corretta per dare accesso alla torre successiva.
C'erano però anche dei numeri totalmente inutili nascosti in giro che rendevano più lungo il processo di decrittazione del codice.
Ma questa non era l'unica ricerca nella quale era impegnato il nostro eroe.

Le partite iniziavano tutte così... ma la torre di partenza cambiava ogni volta: qui vediamo quella dedicata al cibo, come si evince dall'icona a sinistra della minimappa.

Stanze assurde degne del più psicotico architetto e tanti robot tutti diversi ad aspettarci.

lo avevate già.
Tutto tempo perso quando il tempo, nel gioco, era tutto!
Anche in Impossibile Mission II, come nel predecessore, avevate infatti un termine entro il quale concludere la missione che era pari a otto ore (reali).
Ad ogni morte del protagonista non si perdeva una vita, ma si subiva una penalità sul conto alla rovescia... e bisogna sottolineare che la morte non era un evento così raro nel gameplay del di IM2.
Bruciare le ore a disposizione era quindi molto facile.
Venivano però in vostro soccorso i bonus, sempre rintracciabili nel mobilio da voi setacciato, e che ora vedevano aggiungersi a quelli già conosciuti anche bombe, mine e la possibilità di riaccendere le luci della stanza (alcune locazioni infatti venivano erano completamente avvolte dall'oscurità).
Per utilizzare la gran parte di questi aiuti veniva mantenuto il vincolo di doversi collegare al terminale presente in ciascuna stanza dell'edificio, che molto spesso era tutt'altro che facile da raggiungere.

Ogni torre aveva infatti una cassaforte che custodiva un frammento musicale. Trovando i sei frammenti musicali corretti si componeva una password audio necessaria per accedere alla stanza della torre centrale, covo del malvagio Atombender.
Se ci avete fatto caso, però, vi ho appena detto che i brani utili erano sei, ma le torri erano invece otto.
Quindi in due casseforti erano nascosti dei doppioni audio che dovevate riconoscere e prontamente cancellare: pensate che gioia si provava a recuperare, dopo traversie innumerevoli, il frammento da una torre per scoprire invece che quel pezzo di password

La presentazione per C64 nella quale potete ammirare la base "segreta" di Atombender composta da otto enormi torri (nove con quella centrale). Talmente ben nascosta da essere visibile dalla stazione spaziale internazionale.

Il terminale di accesso nel quale utilizzare i vari bonus raccolti nella vostra avventura.

Solo nei corridoi era possibile verificare se avevamo recuperato tutti i numeri del codice per passare alla torre successiva.

Qui invece stiamo ascoltando una delle registrazioni utili ad accedere alla torre centrale e, quindi alla fine del gioco. Notate l'ultra-tecnologica musicassetta in basso.

L'audio, pezzo forte della serie, ripropose il parlato del primo capitolo, nel senso che vennero inserite proprio le stesse digitalizzazioni vocali. Infatti, in virtù degli aumenti di costo pretesi dalla società esterna che aveva creato quelle tracce, Epyx pensò bene di riciclare quanto già in suo possesso evitando così di dover pagare per realizzare un nuovo parlato. Spedì così le sintesi vocali conservate da quattro anni alla casa di produzione che si stava occupando del seguito e la questione venne brillantemente risolta a costo zero.
Ah! Non abbiamo ancora detto quale fu il nuovo team di sviluppo incaricato della programmazione: si trattava della Novotrade Software Kft, una casa di produzione Ungherese, poi diventata Appaloosa Interactive Corporation, software house che ha chiuso i battenti nel 2006.
Degno di nota il fatto che il team dovette programmare tutto il gioco da zero, compreso lo sprite principale, e partì a realizzarlo dalla versione Atari ST che, di fatto ,è da considerarsi la piattaforma nativa del gioco. Tutte le altre sono quindi conversioni derivate dal computer 16bit Atari, eccetto quella per ZX Spectrum che richiese una programmazione specifica.
La cosa, bisogna riconoscerlo, non si nota per nulla sul C64, visto che la qualità delle animazioni, dei fondali e di tutta la grafica si attesta su livelli davvero ottimi, offrendo peraltro una velocità di gioco perfino migliore di quella Amiga, dove tutto risultava inspiegabilmente più “rallentato” (forse a causa di una conversione dall’Atari ST scarsamente ottimizzata).
Sempre restando sul piano grafico, risultò Molto azzeccata la caratterizzazione di ciascuna torre che si

Nell’oscurità di certe locazioni si potevano visualizzare solo i robot nemici e il terminale dal quale riaccendere le luci. Morire innumerevoli volte in queste situazioni era la regola.

A voi la sfavillante versione Amiga (in tutto e per tutto identica a quella Atari ST eccetto per la minor velocità di esecuzione). Davvero azzeccato il quadro con Atombender in persona: perfetto per uno scienziato folle che si autocelebra.

distingueva per un "mood" specifico del proprio mobilio: palestra, laboratorio, garage, tempo libero… e così via.
Un piccolo dettaglio che rendeva più varia e soddisfacente l'esplorazione, per quanto fosse lecito chiedersi chi cavolo avesse avuto l'idea di mettere un comodissimo divano su di una piccola piattaforma circondata da mortali strapiombi.

Ma come reagirono stampa e giocatori all'uscita di Impossible Mission II?
Beh, venne recepito in maniera discordante: per alcuni risultò troppo simile al primo e questo lo rese poco interessante ai loro occhi, per altri invece si rivelò un'estensione efficace del concept originale e venne quindi considerato un ottimo gioco.
Zzap!, bibbia in Italia per tutti gli amanti del C64 di allora, abbracciò la seconda scuola di pensiero e gli assegnò l'ambita "medaglia d'oro",

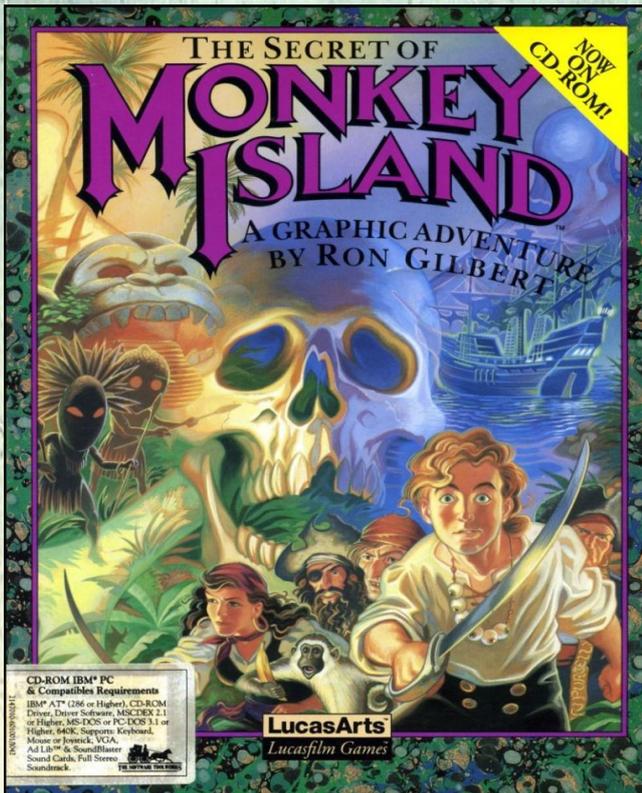
Personalmente ricordo che mi divertivo a guardare giocare un mio amico perché all'epoca ancora non avevo il C64 e mi piaceva anche solo assistere ai suoi tentativi di portare a termine questa seconda "missione impossibile".
E quando un gioco non è noioso per lo spettatore… figurarsi per il giocatore.

Unico vero neo del programma era imputabile alla versione su "cassetta": la complessità di questo secondo capitolo ha infatti imposto un multiload che risultava un po' fastidioso per chi ancora non aveva un bel floppy drive collegato al suo C64. ■

Massimiliano Conte

150 VOTI

Impossible Mission II raccoglie un numero di voti inferiore e un punteggio medio più basso di quasi un punto rispetto al primo capitolo, due dati che - nel loro piccolo - sono testimonianza di un gioco che ha convinto meno i giocatori, per quanto non siano nemmeno in pochi ad adorarlo più del primo.
In tutta onestà questa spaccatura dispiace perché IM2 è comunque un prodotto validissimo e credo meriterebbe un punteggio più vicino a quello del predecessore (8.8, come visto nel numero scorso). Magari un "8.6" sarebbe potuta essere una valutazione più veritiera, giusto per sottolineare quel pizzico di originalità in meno che ha questo capitolo,.
A prescindere da questo si tratta di un gioco ancora validissimo e, dettaglio non da poco, decisamente più giocabile su C64 che su Amiga… per la gioia di tutti i fan degli 8 bit!
Se volete recuperarlo, ora sapete quale versione vi conviene considerare.

SCHEDA
Pubblicato da
LucasArts
Sviluppato da
LucasArts
Anno di pubblicazione
1990
Piattaforma
AMIGA

Correva l'anno 1988 e Ron Gilbert, dopo aver terminato "Zak McKracken and the Alien Mindbenders", buttò giù un'idea per il suo gioco successivo. L'ispirazione nacque dalla sua attrazione preferita di Disneyland: "I Pirati dei Caraibi". A quanto sembra in questa prima bozza il gioco non prevedeva il personaggio di Guybrush, ma solo Elaine e Le Chuck.

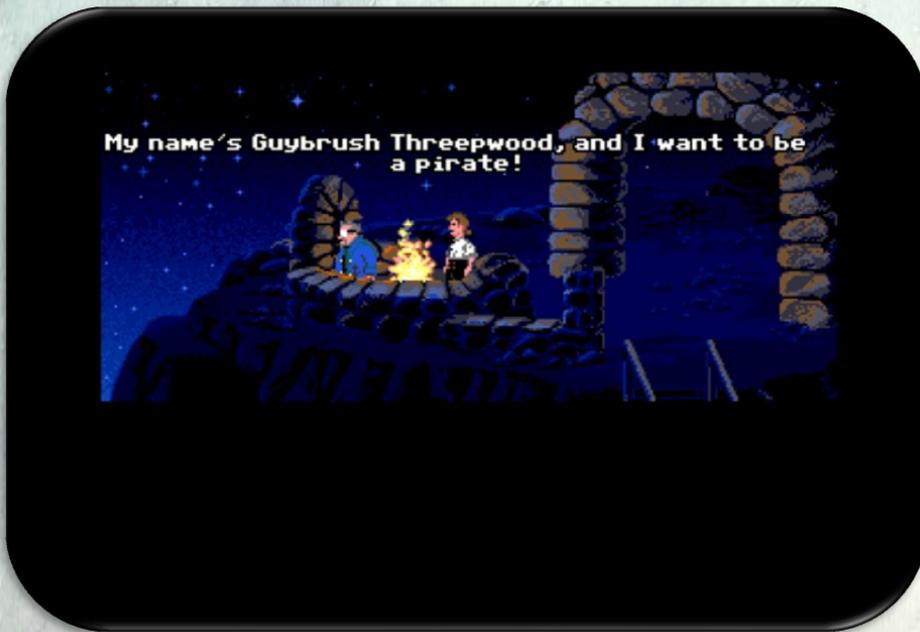
Ron presentò quindi l'idea alla Lucasfilm Games che la apprezzò, ma l'azienda preferì dare priorità ad un'altra avventura in fase di realizzazione e che, essendo legata ad un film, aveva necessità di essere pronta per l'uscita della pellicola. Il titolo di questo film? "Indiana Jones e l'Ultima Crociata"!

Ron Gilbert fu quindi assegnato al team di questo gioco e solo al termine della sua realizzazione poté dedicarsi al suo nuovo progetto a tema piratesco, avviato con il titolo provvisorio di "Mutiny on Monkey Island".

Resosi però conto che le dimensioni della sua idea erano troppo grandi per poter essere gestite solamente da lui, coinvolse due autori che lavoravano in Lucasfilm Games da poco: Tim Shafter e Dave Grossman.

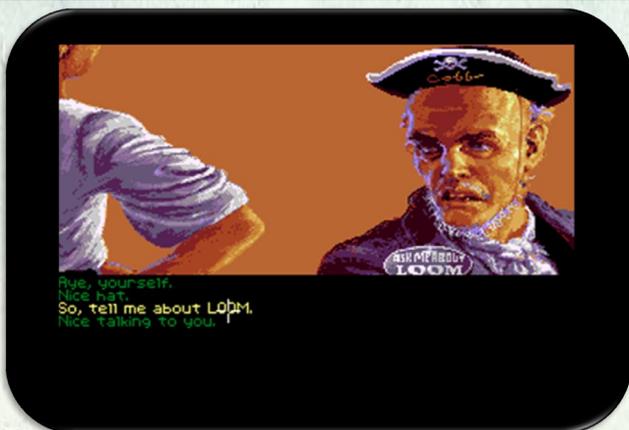
Ron ricorda che i due avevano un senso dell'umorismo diverso: Tim era più diretto, mentre Dave più ironico e sarcastico. Insieme però i due si integravano alla grande.

Decise quindi di assegnare a

Titoli di testa della versione Amiga 500… e per tornare al discorso della memoria fatto sul numero scorso, chi aveva più di 512 K di memoria avrebbe visto anche delle nuvole in movimento sopra l'isola!

Il dialogo iniziale faceva già capire la comicità che ci avrebbe accompagnato per tutto il gioco!

ciascuno la scrittura di determinati passaggi della storia, a seconda del tono che voleva dare a quella sezione.
Il processo di realizzazione del gioco fu comunque abbastanza atipico perché la storia venne definita mano a mano che il gioco veniva programmato, con intere linee di dialogo e gag praticamente improvvisate e realizzate sul momento.
Di certo un sistema del genere sarebbe impossibile da riproporre nella complessità dei giochi moderni, ma avrebbe potuto creare problemi anche all'epoca, nonostante l'affiatamento del team.
La bussola che aiutò tutti a seguire un obbiettivo comune, oltre alla loro naturale sintonia, fu un saggio che Ron Gilbert aveva scritto dal titolo "Perché i giochi di avventura fanno schifo!" (Why Adventure Games Suck!)
In maniera molto puntuale (beh, in effetti era divisa per punti...) il game designer, da giocatore di prodotti concorrenti, analizzò tutti gli errori di progettazione che secondo lui rovinavano molte avventure grafiche dell'epoca (credo che ai programmatori Sierra fischiarono le orecchie per giorni).
Monkey Island fu il primo gioco creato seguendo questi "comandamenti" di Ron e, visto l'impatto che il titolo ebbe sul genere, si può dire che la sua analisi si rivelò senza dubbio lucida e sensata.

Torniamo quindi al gioco che nel 1990, dopo nove mesi di duro lavoro, vide la luce nella sua versione PC EGA a 16 colori (compatibile anche con CGA a QUATTRO colori!!!), Atari ST e Macintosh (tutte sempre a 16 colori).
Vennero poi rilasciate la sfavillante versione

Lo SCUMM bar... dire che è divenuto un posto leggendario nei nostri ricordi sarebbe perfino riduttivo!

Un bel primo piano della versione Amiga.
Per la cronaca Loom era un'altra avventura Lucas in uscita quell'anno.

La stessa schermata in versione Atari ST. Questa piattaforma fu molto svantaggiata dall'essere uscita prima di quella Amiga ed essere, quindi, basata sulla versione PC EGA, come si vede chiaramente in questo confronto.

PC VGA a 256 colori e la sua diretta conversione Amiga, basata sugli sfondi e le grafiche migliorate della versione VGA, ma con i colori ridotti a 32.

A livello di gameplay il gioco si poggiava sul motore SCUMM, utilizzato la prima volta in Maniac Mansion e affinato nelle produzioni successive. In questo titolo venne aggiunto, ad esempio, lo scaling dei personaggi, una tecnica che permetteva loro di rimpicciolirsi mano a mano che si allontanavano verso l'orizzonte, e venne anche implementata la funzione di indicazione automatica dell'oggetto puntato con il cursore (prima era necessario impartire un comando specifico per "chiedere" cosa fosse quell'oggetto).

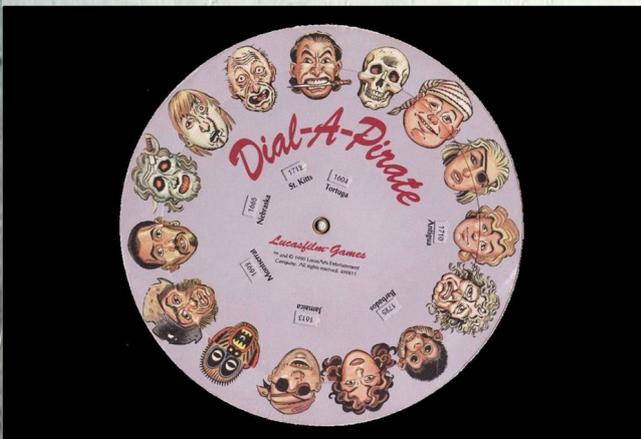
Come consuetudine per le avventure Lucas, anche questa giunse nel nostro paese in una versione completamente

Imparare ad usare la spada sarà il meno... Quello che conterà davvero sarà la nostra bravura con gli insulti!

tradotta nella nostra lingua grazie al suo distributore italiano, CTO.
Senza dubbio una scelta che ha reso molto più fruibile il gioco nel nostro paese,

Spero capirete invece il mio rifiuto a descrivervi nel dettaglio la trama del gioco, perché se lo avete giocato sarebbe inutile dirvela e se non lo avete giocato... beh, dovete ASSOLUTAMENTE recuperarlo in quanto siamo di fronte ad una pietra miliare del genere che non può mancare nel vostro bagaglio culturale videoludico.

Da segnalare, a tal proposito, che nel 2009 è stata pubblicata una Special Edition di Monkey Island disponibile su PC, Mac, console e distribuita attraverso Steam/ GOG, Xbox Live Arcade, PlayStation Network e iOS. Questa nuova versione ha grafica e interfaccia totalmente rinnovate e una modalità di aiuti automatici configurabili, così da rendere più accessibile il gioco ai meno esperti.
Purtroppo - almeno a mio parere - il look rinnovato è molto (ma molto) meno ispirato dell'originale e pur potendo, con la semplice pressione di un tasto, riportare il titolo alla sua versione pixel (in edizione PC CD-Rom del 1992) vi dovrete comunque tenere la nuova traduzione in italiano che viene considerata da molti giocatori inferiore a quella originale della CTO (a sua volta già criticata all'epoca per alcune scelte di adattamento ma oramai rimasta nei cuori di tutti gli appassionati della prima ora).

Il sistema di protezione prevedeva una risposta a questa difficile domanda. Ma come potevate trovarla?

Semplice: usando questa ruota contenuta nella scatola originale! Girando il disco e creando la faccia del pirata mostrata nella schermata precedente era facile trovare la data corretta sotto al luogo indicato.
Peccato fosse altrettanto facile fotocopiare il disco smontato e ricrearne quanti ne volevate da distribuire agli amici insieme ai dischetti copiati (sempre che non aveste già la copia "crackata").

1) L'OBBIETTIVO FINALE DEVE ESSERE CHIARO
Sin dall'inizio il giocatore deve sapere qual è l'obbiettivo finale del protagonista.
Questo scopo nel corso dell'avventura può cambiare, ma deve sempre essere chiaro.

2) GLI OBBIETTIVI SECONDARI DEVONO ESSERE CHIARI
Per arrivare all'obbiettivo finale tutti i passaggi tra gli obbiettivi secondari proposti dalla storia devono essere chiari. Per un game designer è facile dimenticare ciò che il giocatore sa o non sa della sua storia e se il giocatore non ha chiari questi passaggi quasi certamente abbandonerà il gioco.

3) VIVI E IMPARA:
Un'avventura non dovrebbe mai portare alla morte del protagonista, soprattutto se questa non può essere prevista dal giocatore. E' inoltre un pessimo elemento di gameplay se questa morte serve solo a far capire cosa il giocatore non deve fare.

4) ENIGMI NEL GIUSTO ORDINE
Si dovrebbe sempre evitare che la soluzione ad un problema venga trovata prima del problema stesso. Proporre gli enigmi nell'ordine corretto è la fonte dell'elemento di sfida che appaga il giocatore nel superare l'ostacolo.

5) HO DIMENTICATO DI PRENDERLO
Non chiedere mai ad un giocatore di usare un oggetto che non possa più raccogliere.

6) GLI ENIGMI DEVONO FAR AVANZARE LA STORIA
Nessun enigma dovrebbe essere fine a se stesso o non far progredire la storia in maniera chiara

7) IL TEMPO REALE E' UNA BRUTTA COSA
Qualsiasi enigma che richieda un tempo esatto per essere risolto, non deve seguire il tempo reale, ma un tempo "relativo". In sostanza il più delle volte si deve dare solo l'illusione al giocatore di dover correre e di avercela fatta per il rotto della cuffia.

8) RICOMPENSA
La risoluzione di un enigma deve ricompensare il giocatore con nuove aree esplorabili, nuovi personaggi, svolte nella storia o colpi di scena.

9) ENIGMI LOGICI
Gli enigmi devono sempre essere logici. Dopo averne risolto uno difficile il giocatore dovrebbe sempre dire"Certo! Perché non ci ho pensato prima?" e non "Era impossibile arrivarci!".
Se la soluzione si trova per tentativi o per fortuna non è un buon enigma

10) INTENZIONE
Agevola il giocatore nel fargli fare quello che vuole fare

11) EVENTI CONNESSI
Per permettere al giocatore di proseguire bisogna sempre assicurarsi che le azioni e gli oggetti necessari a proseguire siano collegati all'impedimento che lo blocca in quel momento

12 DARE LIBERTA' AL GIOCATORE
Il giocatore deve potersi muovere tra più obbiettivi secondari da risolvere, fornendogli una certa libertà nell'affrontare più enigmi contemporaneamente. Ingabbiare il giocatore in una trama lineare potrebbe frustrarlo se rimane bloccato in un punto e non ha altro da fare.

Ho recuperato il documento di Ron Gilbert "Why Adventure Games Suck!" e mi sono permesso di tradurlo e adattarlo un minimo (ho cercato di mantenere il senso di ciò che aveva scritto, provando a riassumerlo un po').

Mi sento quindi di consigliarvi il recupero della versione originale in emulazione o su "real hardware" dell'epoca.

Per Monkey Island ci sarebbero poi tonnellate di altre curiosità da elencare, ma purtroppo lo spazio è tiranno e devo cercare di essere un pochino succinto. Diciamo quindi che vi elencherò di seguito alcune delle curiosità più interessanti tra quelle disponibili:

- La versione demo di Monkey Island venne programmata appositamente con puzzle e dialoghi dedicati e vedeva Guybrush impegnato ad uscire dalla città portuale di Melee Island la cui strada era bloccata da un Troll. Durante tutta la demo il protagonista e i personaggi non perdevano occasione di ricordare al giocatore cosa sarebbe stato offerto dal gioco completo e che quella era solo una versione dimostrativa.
- Nella versione EGA (la prima) c'era un momento in cui il giocatore esaminava un tronco d'albero nella foresta. A quel punto Guybrush indicava che c'era un ingresso ad un sistema di catacombe, ma se tentava di entrare il gioco chiedeva di inserire il disco 22, poi il 36 e infine il 114 per continuare. Era un evidente scherzo, ma non per tutti... il sevizio clienti di LucasArts ricevette infatti numerose chiamate che chiedevano informazioni sui dischi mancanti! Pertanto dalle versioni VGA e Amiga in poi, questa gag venne eliminata per essere però citata in un passaggio del secondo capitolo.
- il nome del protagonista, Guybrush, deriva dal programma DPaint. Infatti i salvataggi venivano indicati con

Tutte le riviste dell'epoca dedicarono una recensione al gioco. The Games Machine ritenne anche doveroso farlo diventare il titolo di copertina del numero 31, in edicola a maggio del 1991. Per la cronaca il gioco prese 98% nella sua versione PC.

l'estensione "*.brush". Non avendo ancora un nome per il protagonista il grafico Steve Purcell (sì, è proprio lui, il creatore di Sam&Max!) salvò il protagonista con un generico "guy" così che il file risultò "guy.brush" e a forza di chiamarlo così, decisero che quello sarebbe stato il suo nome. Il cognome "Threepwood" è stato scelto invece con una specie di brainstorming di gruppo, ma non è mai stato chiarito da dove derivi e chi lo abbia proposto.

- In questo primo Monkey Island doveva esserci una scena di combattimento navale ma fu tagliata dal gioco finito. Questa idea venne però ripresa nel terzo capitolo della saga.

- il duello di spade a suon di insulti nacque dai vecchi film di Errol Flynn che i tre autori del gioco guardarono spesso in quel periodo per ispirarsi: in quei film si resero conto che durante i duelli non sembrava contare l'abilità con la spada, ma piuttosto quella con la lingua, perché i protagonisti non facevano altro che parlare invece di impegnarsi a tirare di scherma!

- Nel 2005, un gruppo di studenti della Hammond High School of Columbia, nel Maryland, ha realizzato una versione teatrale di The Secret of Monkey Island. Chris Heady, l'ideatore della rappresentazione (ed interprete di Le Chuck) è riuscito ad ottenere i diritti per poter utilizzare tutti i riferimenti al titolo da LucasArts praticamente gratis, grazie alla sua passione per il gioco e alla lungimiranza della LucasArts di sostenere il lavoro di un loro grande fan. ■

Massimiliano Conte

587 VOTI

Il voto che vedete qui sopra non lascia spazio a dubbi: The Secret Of Monkey Island non solo è stato un grande gioco per tutti gli amanti della piattaforma Amiga all'epoca della sua uscita, ma è stato anche capace di rimanere un grande gioco, impermeabile allo scorrere del tempo. E' innegabile, infatti, che anche giocandolo oggi il suo fascino sia rimasto immutato: puzzle geniali, dialoghi brillanti, grafica e animazioni eccellenti rappresentano una pietra miliare del genere che non può essere contestata.
Se proprio vogliamo trovare un difetto che giustifichi quel mezzo punto di distanza dal "perfect score", potremmo citare il fatto che l'avventura presenta un unico modo di essere risolta e un unico percorso da seguire, rendendo un'eventuale nuova partita "solo" un'occasione per rivedere un bellissimo film (problema comunque condiviso dalla stragrande maggioranza dei titoli del genere, per la verità).
Capolavoro senza tempo che, non a caso, finisce sempre nella TOP TEN di qualsiasi classifica dei migliori giochi per Amiga stilata negli ultimi trent'anni... vorrà dire qualcosa, non credete?

SCHEDA
Pubblicato da
Protovision
Sviluppato da
Sarah Jane Avory
Anno di pubblicazione
2020
Piattaforma
C64

Zeta Wing è un titolo pubblicato nel 2020 e realizzato, pensate un po', da una sola persona: la talentuosa programmatrice Sarah Jane Avory.
Il gioco è uno shoot'em up verticale, un genere particolarmente diffuso nella ludoteca del C64, ma - bisogna ammetterlo - qualitativamente forse meno fortunato rispetto ai "cugini" a scorrimento orizzontale visti sull'8 bit Commodore.
Diciamo subito che, per fortuna, Zeta Wing si pone al pari dei migliori titoli di questo genere pubblicati nella lunga storia del "biscottone" grazie ad una programmazione ottima, una fluidità eccellente e tante chicche grafiche davvero notevoli, non ultimo l'ottimo effetto di parallasse che impreziosisce lo scorrimento degli sfondi.
Con 10 armi potenziabili, 7 stage esteticamente molto diversi tra loro, 7 boss di fine livello, ondate di nemici da blastare e 3 livelli di difficoltà, questo programma ha tutte le carte in regola per farvi innamorare nuovamente sia di questo genere tanto in voga nelle sale giochi degli anni ottanta, sia della intramontabile e caratteristica grafica del C64.
Se consideriamo poi che anche gli effetti sonori sono azzeccati e le musiche perfettamente adeguate all'azione su schermo, non vedo perché non dovreste correre su sarahjaneavory.itch.io/zeta-wing e, con un offerta minima di soli 3.99 Dollari, portarvi a casa questo bel pezzo di software! ■

Massimiliano Conte

Se fosse uscito un titolo del genere nel 1987 che voto gli avrebbe assegnato Zzap! Impossibile saperlo. L'unica certezza che abbiamo è che con ogni probabilità sarebbe finito su decine di cassette pirata "da edicola" e oggi lo conosceremmo con almeno 10 titoli diversi.

Commodoriani

SCORE 8.0

Inutile nascondersi dietro un dito: questo è il classico gioco sul quale vi direte costantemente "faccio l'ultima e poi smetto". Tentare di migliorare il vostro stile di gioco in modo da riuscire a raccogliere più power up e, così, potenziare più velocemente i vostri armamenti per andare un po' più avanti rispetto alla partita precedente vi farà entrare in un loop che andrà ben oltre il semplice gusto di superare il vostro record di punti (l'hi-score è anche salvabile!). Insomma,
dovete proprio odiare questo genere di giochi per non apprezzare Zeta Wing. Peccato solo che i power up si concentrino sulle armi e non vi sia nessun tipo di "smart bomb" disponibile.

COMMODORE GEP-810

State cercando delle auricolari piccole, comode e di ottima qualità?

Beh, vi farà piacere sapere che Commodore ha appena lanciato sul mercato GEP-810, auricolari bluetooth dotati di dock di ricarica che si propongono di offrire un'ottima resa audio unita ad una durata di utilizzo ragguardevole, il tutto condito da uno stile estetico decisamente originale.
Noi di Commodoriani le abbiamo potute provare in anteprima e di seguito potete leggere le nostre impressioni dopo svariati giorni di utilizzo.

Partiamo innanzi tutto dal packaging del prodotto che si è rivelato particolarmente ben curato: una scatola quadrata realizzata con cartoncino rigido di qualità e che presenta in bella mostra il nostro caro marchio Commodore.
Una volta sfilata la parte superiore gli auricolari e il dock di ricarica si presentano incastonati in una comoda spugna rigida protettiva, una soluzione esteticamente molto bella da vedere, oltre che utile per preservare il prodotto da eventuali urti e scossoni. Sollevato questo primo "strato" troviamo poi il manuale d'uso e un cavo USB TypeA/TypeC necessario alla ricarica del dock.
Questo cavo non è particolarmente lungo e si rivela utile principalmente nelle situazioni che offrono una porta USB molto facile da raggiungere. Certo sarebbe stato gradito un cavo un pochino più lungo, bisogna però dire che al giorno d'oggi è assai improbabile che non si abbia già in casa un cavo TypeC di lunghezza superiore con il quale si ricaricano quotidianamente altri apparecchi (ad esempio il cellulare).
Allo stesso modo anche l'assenza di un alimentatore USB da collegare alla presa di corrente non credo si possa definire un vero problema: basta infatti un qualsiasi alimentatore da 5V (magari quello di un vecchio smartphone che tenete nel cassetto) per sopperire alla sua assenza.
Anzi, a dirla tutta, nel mio caso avrebbe dato quasi più fastidio se l'alimentatore fosse stato incluso, visto che in casa ne ho già davvero troppi accumulati nel tempo.

Passiamo quindi ad osservare più da vicino gli auricolari: questi hanno dimensioni contenute e forme sinuose, dotati entrambi di un piccolo sensore laterale a sfioramento

Il colpo d'occhio vuole la sua parte e bisogna dire che la confezione studiata da Commodore per il prodotto ai suoi è decisamente ben fatta.

per comandare il device connesso senza doverlo necessariamente prendere in mano.
Questi tasti si sono rivelati sensibili al punto giusto e adeguati per operazioni come rispondere al telefono o mettere in pausa la musica con un semplice gesto.
Anche saltare al brano successivo o ritornare al precedente (doppio click su cuffia sinistra o destra) si è dimostrata una funzione abbastanza comoda da utilizzare con un player in funzione.
Meno comoda (almeno per me) la gestione del volume che richiede una tripla pressione del tasto, comando che tutt'ora preferisco impartire dall'apparecchio collegato.
Plauso invece all'ergonomia e alla comodità di questi auricolari: una volta indossati ci si dimentica quasi di averli nelle orecchie e, nonostante la loro leggerezza, danno sempre l'impressione di rimanere ben saldi nel padiglione auricolare, anche in caso di movimenti bruschi o repentini.
Il rischio di perderli durante un utilizzo "normale" è praticamente nullo e mi auguro non pretendiate di poter utilizzare un prodotto del genere mentre fate capriole o andate su un ottovolante.

Quello che più mi ha sorpreso del GEP-810 è stata però la qualità dell'audio restituita dai due auricolari, capaci di offrire una pulizia del suono nella riproduzione di canzoni e filmati molto soddisfacente.
Ovvio, non ci si può aspettare una qualità pari di un impianto dotato di subwoofer, ma nei limiti imposti dalla miniaturizzazione la resa del suono è davvero elevata.
Passando al microfono incorporato, qualora vogliate usare gli auricolari per chiamate con cellulare o in videoconferenza, offre una riproduzione della voce discreta, sicuramente superiore ad un vivavoce ma, chiaramente, inferiore a quello che si potrebbe ottenere con un microfono professionale collegato al vostro device (PC o cellulare che sia).
Anche in questo caso, però, se si pensa alle dimensioni degli auricolari (18,3 mm x 18,6 mm) il risultato è più che soddisfacente e assolve in maniera efficiente il proprio scopo.

Passando invece al dock, questo è compatto e robusto, formato da una scocca metallica piuttosto contenuta nelle dimensioni (46 mm x 67 mm x 21,8 mm). Al suo interno trova posto una batteria da 500mAh, ricaricabile in due ore mezza, che consente di mantenere gli auricolari pronti all'uso per circa novanta giorni.
Non passano inosservate anche le luci RGB che caratterizzando proprio il dock e che non hanno solo uno scopo estetico, ma permettono anche di "vedere" il livello di carica della batteria interna e, una volta riposti al suo interno, anche il livello di carica degli auricolari stessi (dotati di batterie da 30mAh).

Sempre parlando di autonomia, gli auricolari promettono una durata che si attesta sulle venti ore in stand-by e quattro/cinque ore laddove vengano utilizzati in maniera continuativa.
Queste stime sono state pienamente confermate dai miei test e si possono convertire perciò in un tempo di utilizzo generalmente sufficiente a coprire le esigenze medie di una giornata intera.
Considerate inoltre che, come previsto da questo genere di soluzione, gli auricolari si ricaricano ogni qual volta vengono riposti all'interno del dock (operazione scontata in ogni momento di "non utilizzo"): risulta perciò un'impresa davvero molto complicata riuscire a scaricarli completamente.

Ottimo anche l'incastro magnetico che blocca gli auricolari una volta inseriti nelle loro nicchie, talmente saldo da ancorarli

Per darvi un'idea delle dimensioni degli auricolari li ho messi accanto alla prima cosa che ho trovato e che penso conosciate bene: una scheda di memoria SD (dal taglio di memoria credo capirete che si tratta di un cimelio che ha un po' di anni sulle sue spalle).

anche in caso di capovolgimento accidentale del GEP con il vano ancora aperto.
Piccolo consiglio: proprio per quanto scritto qui sopra è bene che conserviate qualche millimetro di unghia in più da "dedicare" all'operazione di rimozione degli auricolari quando sarà il momento di utilizzarli.

Ultima particolarità del dock è data dall'effetto audio che si genera ogni qual volta lo si apre e lo si chiude facendo scorrere la sua parte superiore: questa operazione produce infatti l'effetto sonoro di una spada che viene sguainata. Allo stesso modo alla chiusura sentirete invece l'audio di una spada che viene rinfoderata.
Un elemento non essenziale, ma che caratterizza molto l'oggetto, al punto che nessuno si stupirebbe se il soprannome di questo prodotto diventasse "sword" o "katana". Non vi preoccupate però riguardo alla possibilità di disturbare i vicini con questo effetto, perché può essere attivato e disattivato a piacere con la pressione prolungata del tasto presente sul dock.

Per quanto riguarda la connessione, il GEP-810 utilizza il bluetooth in versione 5.3 ed è capace di arrivare fino a 10 metri di distanza in condizioni ottimali (cioè senza la presenza di ostacoli tra il trasmettitore e gli auricolari). Nella mia esperienza posso testimoniare di non aver trovato alcuna difficoltà ad utilizzarlo sia su varie tipologie di smartphone (vecchi e nuovi) sia su PC: il riconoscimento e l'accoppiamento sono rapidi e, una volta memorizzati sul vostro apparecchio preferito, il tutto avviene in automatico non appena aperto il dock (sempre che questo device sia acceso e all'interno del raggio operativo).

In conclusione gli auricolari GEP-810 si sono rivelati una soluzione ottimale non solo per quanto riguarda l'utilizzo con il mio cellulare, ma anche come sistema audio da affiancare al mio PC, sia durante sessioni di streaming che di gioco.
Ammetto che per il computer prima utilizzavo classiche cuffie di proporzioni enormi rigorosamente con cavo (stile inviato dello storico 90° Minuto condotto da Paolo Valenti) ed ero poco incline a cedere alla seduzione del "wireless" ma ora, considerata la comodità di questi auricolari e la loro autonomia, sono diventati in tempo zero la mia scelta preferita.
Piccola curiosità finale: nella versione da me provata alcuni messaggi di sistema forniti dalle auricolari erano in inglese, mentre altri in cinese... nulla che ne impedisca l'uso, sia chiaro e che, probabilmente, verrà corretta in corso d'opera.

Al momento questo prodotto è acquistabile direttamente nel sito Commodore al costo di 36 Euro ed è disponibile in due colorazioni: White e Metalgrey.

Considerato il buon rapporto qualità/prezzo, l'ottimo packaging e il design originale credo proprio potrebbe rivelarsi non solo un acquisto interessante per voi, ma anche un bel regalo da fare a qualche vostro amico o amica che ancora si ostina ad utilizzare soluzioni "wired" o auricolari bluetooth più ingombranti e scomode di queste. ■

Massimiliano Conte

Due chiacchere con...

Orbital games

Commodoriani ha avuto il piacere di fare una bella chiacchierata con Alberto Pietrangelo, co-fondatore di Orbital Games, software house tutta italiana con base a Modena.
Alberto ha 30 anni appena compiuti, è un ingegnere informatico che fin da ragazzino ha sempre avuto l'aspirazione di diventare un imprenditore innovatore e la sua passione per i videogiochi ha poi fatto il resto

Ciao Alberto e grazie di essere qui con noi.

Grazie a voi dell'invito!

Partiamo con una domanda facile facile: come è iniziata l'avventura di Orbital Games?

Orbital Games è una startup innovativa di Modena focalizzata nello sviluppo di videogiochi mobile multigiocatore.
E' nata ufficialmente nel 2022 ma realmente è stata concepita 8 anni fa nella tavernetta di casa, insieme ad Andrea Fontana e Mario Baroni, soci e co-fondatori con me. Abbiamo iniziato appena universitari a studiare Unity e progettare videogiochi, dallo studio siamo passati allo sviluppo e alla creazione di piccoli team con ragazzi direttamente formati da noi, promettendoci di costruire insieme un'azienda tech rivoluzionaria. Da hobby è poi diventata in poco tempo una professione, in cui abbiamo lavorato come consulenti libero professionisti per altre aziende, sempre insieme. In 6 anni abbiamo sperimentato ogni tipo di nuova tecnologia emergente (AR, VR, AI, Cloud ecc.), lavorato in svariati settori e partecipato a fiere internazionali.
L'anno scorso, finalmente, forti delle esperienze maturate, del team affiatato e di questa forte ambizione, abbiamo deciso di fondare Orbital Games Srl, anche grazie al percorso di accelerazione vinto di Bologna Game Farm. Oggi il team conta 10 persone e siamo in procinto di lanciare il nostro primo videogioco.

Alberto, Andrea e Mario... co-fondatori di Orbital Games.

In questa immagine possiamo già dare un occhio ad alcuni personaggi non ancora comparsi nei trailer e nelle immagini fin qui diffusi da Orbital Games .

Puoi darci qualche dettaglio in più sul gioco che state sviluppando in questo momento?

Il videogioco che stiamo sviluppando si chiama Basket Party, un videogioco mobile multigiocatore free-to-play che combina meccaniche sportive e di combattimento in partite 3 contro 3 veloci e divertenti. Le partite sono immerse in un'atmosfera festosa in cui i giocatori devono combattere per il possesso della palla e fare canestro, la squadra che segna di più vince. I giocatori possono scegliere da una varietà di oltre 20 personaggi in stile cartoon, ognuno con abilità di combattimento uniche e anche ruoli specifici del Basket.
Entro la fine dell'estate faremo il soft-launch della versione Beta del gioco in diversi paesi nel mondo, per raccogliere alcune metriche fondamentali per la

Una schermata di gioco tratta dalla attuale versione di Basket Party. Da notare i controlli touch visibili nella foto che ci lasciano intuire un sistema passaggio/tiro gestito in maniera piuttosto intrigante.

La schermata principale del gioco. Le opzioni presenti sono esattamente quelle che ci si aspetterebbe di trovare in un party game. Se Orbital Games riuscirà ad offrire partite divertenti e competitive, il potenziale per fare breccia nei cuori dei giocatori "mobile" c'è tutto.

monetizzazione.
Il nostro piano prevede il lancio globale nel Q2 2024.

La prossima domanda è forse un po' scontata ma sempre valida: vivere programmando videogiochi in Italia è complicato come si pensa?

Forse di più. La maggior parte delle aziende che rappresentano l'industria videoludica italiana per riuscire a sopravvivere svolge attività lavorative prevalentemente B2B (business to business), in molti casi proprio per sostenere la produzione di videogiochi indipendenti per il grande pubblico. Negli ultimi 2 anni abbiamo imparato molto del mondo B2C (business to customer) e ci siamo resi conto di quanto sia spietato e competitivo il mercato e di conseguenza i publisher, soprattutto per il mobile.
Tuttavia oggi c'è un forte fermento, le aziende e i professionisti coinvolti aumentano ogni anno e anche istituzioni e territorio cominciano a rendersi conto dell'enorme potenzialità di questa industria, promuovendo iniziative, bandi e tax credit.

Come nasce l'idea di un gioco in Orbital Games?

Innanzitutto partiamo pensando a generi e videogiochi che anche noi giocheremmo - perché, si sa, per sviluppare un videogioco bisogna anche divertirsi -, dopodiché procediamo con un'analisi molto approfondita del mercato, dei trend e delle previsioni di crescita dei vari generi. La fase successiva, generalmente la più lunga, è costituita da un brainstorming di gruppo in cui viene valutata la potenzialità e la fattibilità in termini economici e tecnici delle varie idee, insieme ad una bozza di business plan rispetto al budget previsto. Infine, dopo aver valutato il gioco migliore dal punto di vista creativo, analitico e di sostenibilità, inizia la prototipazione. Questa, per videogiochi mobile, deve durare un massimo di 2/3 mesi e culminare

con test (aperti o chiusi), che stabiliscono il reale potenziale del gioco nel mercato.

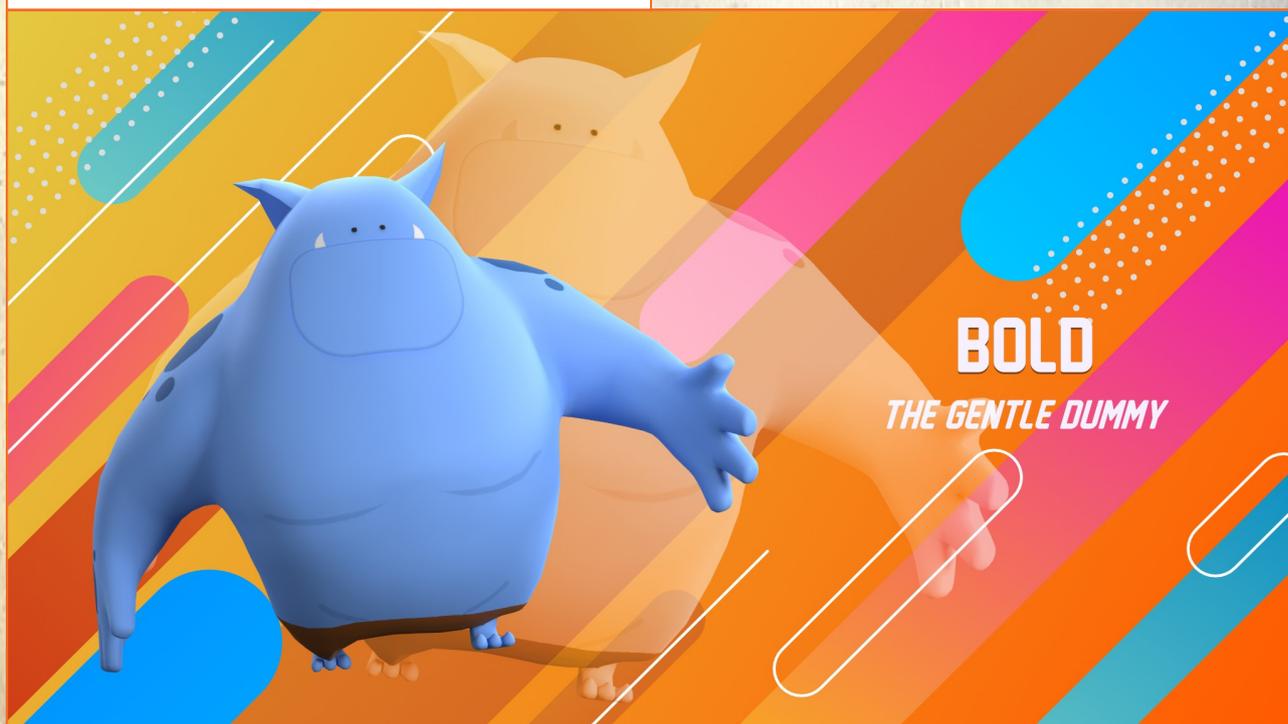
In un mercato così ricco di offerte, quale è secondo Orbital Games la strada giusta per dare visibilità ai propri giochi?

La nostra mission è quella di realizzare videogiochi che uniscano le persone di tutto il mondo e con questo spirito creiamo i nostri videogiochi. La nostra ricetta per cercare di competere nel mercato è un mix di analisi/studio dei titoli di successo e di innovazione, tramite nuove tecnologie emergenti e la creatività del team.
Non puntiamo a rivoluzionare il mercato con nuovi generi non esistenti, ma ad innovarlo con qualità e tanta cura dei dettagli, quel tanto che basta per ritagliarci uno spazio ed essere unici. Ma è tutto ancora da dimostrare!

Se potessi indicare un gioco del passato che incarna lo spirito e la filosofia che muove Orbital Games, quale sceglieresti?

Se dovessi indicare un gioco del passato che incarna lo spirito e la filosofia che muove Orbital Games, sceglierei Pokémon per Game Boy. Questo gioco non solo rappresenta la nostra generazione, ma riflette anche il nostro impegno nello sviluppo di giochi per dispositivi mobile. C'è un forte parallelismo tra il Game Boy e gli smartphone, entrambi strumenti che ci permettono di portare l'intrattenimento ovunque andiamo.
Pokémon rappresenta anche valori fondamentali che sono importanti per noi. Incarna l'amicizia, la cura per i propri cari e la connessione con gli altri giocatori. Inoltre, il gioco offre continue sfide appassionanti e la soddisfazione di raggiungere obiettivi sempre più alti.
La combinazione di queste caratteristiche lo rende un gioco che ci rappresenta e che risuona con il nostro approccio nel creare esperienze di gioco coinvolgenti per le piattaforme mobile. Siamo ispirati dalla capacità dei giochi di unire le persone, di creare amicizie durature e di spingere i giocatori a superare se stessi. ■

Il character design sembra tanto assurdo quanto simpatico. Contiamo sul fatto che in Orbital mollino le briglie della fantasia così da offrire una serie di "atleti" davvero fuori di testa e ben caratterizzati.

CURIOSITA'

IL PRIMO NEW ZEALAND STORY PER C64

Immagino che la gran parte di noi Commodoriani della vecchia guardia ricordi New Zealand Story, arcade Taito di grande successo pubblicato nel 1988. Forse un po' meno di noi sanno invece che la conversione per C64 del gioco da parte di Ocean venne originariamente affidata ad un team esterno con sede in Irlanda del Nord, la Choice Software.
Ad occuparsi direttamente della sua realizzazione furono Colin Gordon e Dave Clarke, già autori di un'altra conversione appena pubblicata da Ocean, Beach Volley Simulator.

A lavoro già avviato e con le prime demo già realizzate (da una di queste - molto acerba - è tratta la foto che vedete qui a lato), il progetto venne però azzerato e riaffidato a programmatori interni di Ocean.

Le ragioni di questa scelta a tutt'oggi non sono chiare. Pare però che in quel periodo Ocean fosse a corto di lavoro da affidare ai propri programmatori interni e che la versione C64 di NZS fosse la più lontana dal completamento. Si è anche ipotizzato che Ocean potesse essere stata influenzata nella scelta anche dalla pessima accoglienza di critica e vendite riservata, nel frattempo, proprio a Beach Volley Simulator per C64.

Successivamente Dave e Jon Smyth aprirono la propria etichetta di sviluppo chiamata Genesis Software, riutilizzando il motore di gioco sviluppato per New Zealand Story in un titolo del tutto originale: CJ's Elephant Antics.
In effetti, riguardando questo gioco alla luce di quanto detto, è facile notare delle analogie grafiche e di gameplay con l'arcade Taito.

Per la cronaca, sono in molti a ritenere che sull'8 bit Commodore CJ's Elephant Antics sia un gioco migliore di New Zealand Story. Forse Ocean avrebbe fatto bene a seguire una strada diversa.

Foto ed info da www.gamesthatwerent.com

Follow
US
Instagram
twitter
Linked in
YouTube
CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC